

Manga Express

SUBETE A LA AVENTURA



GATCHAMAN (Fuerza G)

SAINT SEIYA HADES

GUNSMITH CATS

YUYU HAKUSHO

LA ESPADA DEL INMORTAL

**INCLUYE POSTER
Y 4 FICHAS**

Samurai



Entre las recientes novedades hace pocos meses hizo su aparición un juego de RPG para la plataforma Sony Play Station, de la conocida serie Samurai X «Rurouni Kenshin». Este nuevo juego hizo su aparición el 18 de diciembre de 1997 y entre las novedades que apreciamos es la acertada inclusión de varias escenas de la serie. Su precio aproximado es de 5800 Yenes aproximadamente US\$ 58, este juego salió a la venta dos días antes de estrenarse la película de Samurai X titulada Isshin Shisbi e no Chinkonka (algo así como el Réquiem del patriota de la restauración). En las batallas que se realizan durante el juego se pueden activar algunos poderes especiales tanto de Kenshin como de Kaoru y el resto de los protagonistas.



Samurai

editorial

Aquí nos tienen con nuestro número nueve, lo primero es un agradecimiento muy grande a todas las personas que asistieron al Expo que realizamos, realmente la asistencia del público superó nuestras expectativas, primero porque era un día de semana y segundo porque al día siguiente era el examen de la Católica.

Bien como balance final, el Expo se tuvo que postergar hasta el Sábado en dos turnos, el ingreso fue a través de pases, está primera experiencia que tenemos en la organización de un evento nos ha servido de mucho, ahora que ya sabemos la magnitud y organización que requiere un evento de este tipo tomaremos todas las precauciones posibles para nuestro segundo Expo que es a mitad de año.

En el presente número contamos con más información como la recordada serie "La Fuerza G" (Gatchaman), la segunda parte de la Saga de Hades, Gun Smith Cat, Yu Yu Hakusho, La espada del Inmortal, y otro historieta de uno de los integrantes del grupo de los Engendros con Mr. Garbage.

Me permito mandar unos saludos:

A Héctor Mavila, gracias por todo el apoyo, al Ing Santibañez, y más saludos a Yearim Paz y a la Dulce Rei que han estado de honomástico el pasado mes de Marzo.

Número 8 - Febrero 1,998

Editor

Marcos Sánchez

Colaboradores

Antonio Krebs

Javier Martínez

Carlos Larragán

La Dulce Rei

Esperanza Gaffo

Yearim Paz

José Vilca

Lukas Simpsons

Dibujantes

Paulo Rivas

César Dios

Yuri López

Diseño y Diagramación

Mangaworld

Correo Electrónico

mexpress@hotmail.com

Página Web

<http://www.geocities.com/tokyo/temple/8617>

Consultas y Publicidad

Telefax: 4730216

Telef: 9772652 - 9710924

Impresión

Impresores Gráficos

Telef: 9954027

S & S PRODUCCIONES

MANGAWORLD

S & S PRODUCCIONES Manga World

Manga Express es una publicación mensual

Portada: Gatchaman tapa original de la primera ova

Contraportada: Tapa Yu-Yu Hakusho una de las series más populares en Japón
Los gráficos en esta publicación han sido utilizados con fines informativos y son propiedad de sus respectivos autores y editores.

Prohibida la reproducción parcial o total sin autorización del Editor

índice

4 Cartas

Gatchaman 8

12 Saint
Seiya Hades 2

Gun 18
Smith Cat

20 Yr-Yr
Hakusho

25 La Espada
del inmortal

28 Autores
Kia Asamiya

Mr. Garbage 31
Historieta

Zona Otaku

AMIGOS DE MANGA EXPRESS:

Aprovechamos este espacio para felicitarlos por el arduo trabajo que se plasma en vuestra revista, las cuales se ven en los artículos y gráficos que los acompañan, no cabe duda que tienen un buen gusto a la hora de escogerlos, lo mismo puedo decir de los posters de muy buena calidad, tanto gráfica como material, realmente están malditos.

Atinarán muy bien en volver a publicar Saint Seiya Hades (puesto que es una historia muy compleja), ya que en el Manga Express #1 habían quedado algunos clavos sueltos, una sugerencia sería que hicieran unos esquema (tipo cuadro sinóptico) en el cual figurarán las batallas entre tal y cual caballero y de ahí quien sigue, para seguir así el hilo de la historia.



Hnos. Valdivia

Les damos nuestras felicitaciones (otra vez - dirán ustedes), es que se lo merecen, por tan buen idea de sacar una publicación de lujo como "Anime Selection", esperamos entusiastas que no sea cara, bueno eso no importa, igual nos la compramos porque si se trata de Anime y Manga con calidad a gran escala, entonces si vale la pena.

A propósito tuvimos la oportunidad de ir a su Expo, dejennos decirles que a pesar de algunas fallas técnicas, nunca nos habíamos divertido tanto, en un ambiente tan confortable y amigable como ese ... Van a

realizar otro Expo? si su respuesta es sí, entonces ... Dónde?

Cuándo? A que Hora? Cómo? Porque? Para que?, etc ... (ups

creo que nos pasamos), en aquel Expo pasaron música muy buena y hablando de música - Qué paso con el espacio radial "Onda Manga"? , lo

seguirán postergando o se desanimaron?

(ojalá que no).

A continuación nuestros pedidos para próximas ediciones:

- Artículos de c/u de las ovas y especiales de Dragón Ball Z
- Serie y personajes de Yu Yu Hakusho
- Battle Angel (por favor ese Anime me enloquece!!!)
- Otra cosa, es que pongan de nuevo (aunque sea una paginita) de juegos de video, ya que gustan tanto, comenzando con la consola Play Station y de sus juegos, en especial Dragón Ball GT y que trucazos se pueden sacar de este

Bueno, esperando que accedan a nuestros pedidos, nos despedimos con un hasta luego al comité editorial, que hace posible que Manga Express sea una revista cuyos atributos se superen cada vez más llegando al éxito.

Sus lectores:

Susana Paola, Christian,

Vanessa y Davis Díaz valdivia

PD: Junto con esta carta, mandamos dibujos hechos por c/u de nosotros, los cuales esperamos que les gusten y que salgan publicados.

Toda las personas que formamos Manga Express nos sentimos muy contentos de contar con lectores como ustedes, ya que gracias a su entusiasmo y aliento constante nos reconforta e impulsa a seguir mejorando y ofrecer cada mes lo mejor de nuestro trabajo, sin importar las amanecidas o trasnoches (ummm que sueño...)

Bien hablando de Anime Selection, nosotros también esperamos entusiastas la acogida que pueda tener esta publicación que saldrá el 20 de Abril, en

Hnos. Valdivia



cuanto a sus pedidos en este número ya les estamos cumpliendo con Yu-Yu Hakusho, gracias por sus dibujos en este número ya colocamos la mayoría.

FELICITACIONES

Les escribo felicitándoles por su excelente revista que en cada número va mejorando, en su último número de la revista me quede con una duda, ya que no me vino los folletos de Saint Seiya por lo que me dio mucha pena, pero espero con ansias el siguiente número de la revista y de la otra también, y estoy contento con los cursos que han abierto para lo que es el mundo del Manga, como hacer una historieta y el concurso de dibujo, sigan así que van para arriba, y me gustaría saber cuando va a ser el próxima Manga Expo, ya que al anterior no pude ir por el horario de estudios pero me contaron que estuvo bacán y el que venga no me lo voy a perder.

Espero que me contesten a mis preguntas y con esto será hasta otra oportunidad, ATTE.

Jhonn Bellido

Muchas personas nos preguntaron sobre las fichas de Saint Seiya, pero algunos no se han percatado que en la parte inferior del cuadro de colaboradores se da la explicación, pero bien la no salida de las fichas se debe a que el material no estuvo oportunamente, pero en este número hay 4 fichas compensando la del número anterior, nuestro próximo Expo está planeado para nuestro primer año que es en Julio, para este evento ya pensamos contar con más tiempo para la organización y con más tiendas que van a traer más productos relacionados al Manga y el

Anime.

CRITICAS CONSTRUCTIVAS:

Les escribo para felicitarles por su revista y también para presentarles una queja. En su número 7 supe de la realización del Expo Manga 98 y me informe del evento por teléfono. Hasta ese momento sabía que se iba a realizar el 20 de febrero como único día en dos horarios y que sólo se debía pagar la suma de S/. 2.50 para entrar.

Al llegar el día fui tarde, por-

que en la mañana estaba trabajando y me di con la sorpresa que sólo se podía entrar con un pase, los cuales habían sido repartidos en la mañana y que el evento se realizaría los días 20 y 21.

El día 21 no podía ir porque estaba ocupado, además me entere por un amigo que el local era más pequeño que el IPP, donde se realizó el Expo Manga 97 y no hubo presentación ni pre venta del Número 8, como habían informado en el # 7.

Yo les sugiero que el próximo evento informen mejor a los aficionados y lo realicen en un local más grande para que todos puedan asistir.

Cambiando de tema, me gustaron muchos sus artículos del #8, en especial el de Gowkaizer a pesar de no ser muy específicos con los personajes del Ova, como ocurre con Utena que también me gustó. El capítulo I de Gowkaizer lo

puede



apreciar en el Expo Manga 97 y estuve esperando un artículo en su revista, lo cual por fin lo hicieron.

El que si me tiene un poco cansado es Saint Seiya, a pesar de no ser uno de los mejores, hasta ahora no han dejado de hablar de él.

Por qué será? Sinceramente la historia del monje guerrero no me gustó a pesar de hacerme reír, creo que lo pueden hacer mucho mejor.

Además les recomendaríamos que hicieran una revisión ortográfica y Gramatical más exhaustiva de sus artículos antes de que lo pasen a imprenta.

En cuanto a la sugerencia del amigo Romel Jimenez Cordova de editar otra revista dedicada al Manga Hentai, yo soy contrario de editar otras publicaciones (como lo está haciendo otra revista) porque terminaría por saturar el mercado y desgraciadamente no todos los aficionados tienen la misma solvencia económica para comprar todo lo que sale sobre Manga y Anime.

Hasta ahora yo he podido comprar todos los números de Manga Express, les sugiero que editen cada cierto tiempo un número especial de Manga Express dedicado al Hentai.

Les deseo que sigan adelante y mejoren cada día más.

César González Saavedra.

Primeramente te agradecemos todas tus criticas y sugerencias, porque así tu como todos nuestros lectores nos ayudan a mejorar cada mes, un ejemplo de ello fue la mejora de calidad de la portada, del poster como de toda la revista en general y esto se debió a sugerencias que tuvimos ya hace un tiempo y que recién estamos pudiendo concretar. Una aclaración estimado



Hnos. Valdivia

César la presentación realizada en el IPP no fue un Expo Manga 97 como lo mencionas, sino y simplemente fue una invitación que nos curso el IPP, la ampliación del Expo que se dio para el día Sábado se debió a la gran cantidad de gente que pugnaba por ingresar al local, esto sucedió principalmente en la mañana del viernes 20, es por ello que se repartió pases en la cola para el mismo día en la

tarde y para el Sábado.

Tienes razón cuando mencionas la capacidad del local pero como mencionamos en una carta anterior, hubo dos factores que ayudaron a esto, además se juntaron algunos percances que merecen la pena contarse, la inasistencia de Caballo Rojo debido a algunos cambios que se estaban realizando y al cierre del local en Conquistador, pero felizmente los amigos de «Comic Center» accedieron felizmente a la invitación que le hicimos oportunamente, aunque hubieramos preferido que fueran todas las tiendas exis-

tentes para que hubiera una variedad de productos y precios, a pesar de esto los asistentes pudieron comprar sus mangas preferidos.

Y segundo la no llegada del pedido de Cd's que nuestro amigo Roberto Zegarra había realizado oportunamente.

En lo referido a la venta de revistas, estuvieron los #1,4,5-6 y 7; el #8 no salió porque la mejora en el material retrasó en el trabajo de imprenta, pero a nuestro parecer si valió la pena esperar, no lo crees.

Lo de Saint Seiya Hades, no se porque diras repetitivo, ya que luego de siete números volvió a salir, acuérdate que el primer artículo salio en el

#1, quizás lo de repetitivo es por lo de las fichas, pero eso no tiene nada que ver, ya que son fichas de colección en donde sólo se cuentan datos básicos del personaje y alguna que otra batalla, desde el año pasado habíamos tenido innumerables pedidos para contar la historia completa con buenos gráficos, esto no se pudo realizar anteriormente ya que el pedido aún no había llegado, en

tal caso nosotros intentamos dar gusto a los pedidos de todos.

Khan una buena historia para muchos, para otros muy cómica, pero más que esto hay que resaltar el esfuerzo de jóvenes como Paulo que se esfuerzan en hacer historias propias, con personajes propios e historias propias, esto demanda tiempo y sacrificio, pero no te preocupes ya Paulo está trabajando para mejorar Khan y muy pronto tendremos la continuación de esta historia.

Una de las críticas que tomamos más importancia se refiere a la revisión ortográfica, nosotros también pensamos en esto, pero lamentablemente el tiempo es muy corto entre revista y revista, ya que no sólo se debe escribir los artículos, sino también diseñar y diagramar además de imprimir, y si a esto le sumamos que comienzan las clases (todos los integrantes de la revista estudian), pero no eludiremos esta falla ya que también es parte de la mejora de la revista.

Y por ultimo lo del especial Hentai, tendríamos que pensarlo con cuidado, ya que no sólo jóvenes leen la revista sino muchos niños y lo que menos deseamos es que la gente critique al Manga y el Anime como pornográfico y obsceno, ya que estamos empezando a escuchar este tipo de comentarios, si bien el Hentai es un género muy difundido en Japón y que tiene sus seguidores aquí en Perú, debemos tratarlo como se debe y esto es con ciertas restricciones y la única forma que sería es a través de una publicación diferente ya que Manga Express es un medio masivo.

DOS HERMANOS FANÁTICOS:

Somos dos hermanos fanáticos de la Animación Japonesa y deseamos felicitarles por su revista, pero no pudimos asistir a su reunión y les pediremos que vuelvan a Hacerla, pero que todos puedan entrar (aunque sea pagando) y no sólo los socios, ya que sino una

parte de sus lectores que no logren inscribirse no podrían entrar a la reunión y gozar del espectáculo.

Los artículos que más nos interesaron de su ya pasado número 7, fueron el de "Slayers" y los datos de sus autores, pero creemos que su artículo de Slayers debieron poner los datos más precisos y no dejarlos en interrogantes.

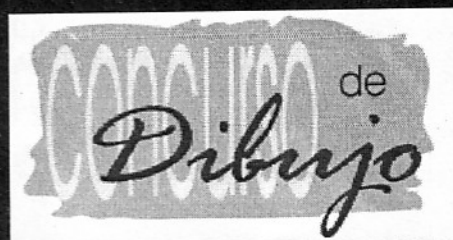
También quisiéramos que fueran más ordenados en la diagramación, ya que en el ya mencionado artículo de "Slayers" los datos parecían más desordenados, por ejemplo antes del nombre del personaje y el de otro. Les sugerimos que primero pongan el nombre del personaje y su dibujo y después pongan los datos. Quisiéramos que le pongan más interés a los Videos Juegos, para próximas ediciones que hagan especiales de "Vampire Hunter" y de "Las Guerreras Mágicas". En la sección autores deseáramos que hablen de la dupla que hace Slayers (Guión y Dibujo) y del creador de "Evangelion".

P.D: Ojalá les sirvan es-

tas críticas constructivas que hicimos los dos revisando toda su revista, ya que es nuestra favorita y quisiéramos que mejore aún más.

Alvaro y Diego
Sarmiento Pagán.

Gracias por seguirnos número a número y también por las críticas, como ya habrán apreciado todo esto se ha mejorado en el #8 y aún más en este #9, los pedidos



Gracias a muchas inquietudes y sugerencias de muchos lectores, hemos decidido organizar : «El Primer Concurso de Manga»

REQUISITOS :

02 fotos tamaño Carnet
Llenar una ficha con tus datos.
Presentar una copia y el original

FECHA DE ENTREGA DE TRABAJOS
Sábado 20 de junio

BASES DEL CONCURSO DE DIBUJO

CATEGORÍA DE 8 A 12 AÑOS

- Enviar un dibujo propio y coloreado
- Formato A-3

CATEGORÍA DE 13 AÑOS A MÁS

- Una Historieta
- Max. 8 caras
- Formato A-4

INSCRIPCION GRATUITA

que nos hacen también han sido tomados en cuenta y muy pronto serán publicados, si bien es cierto tenemos muchos pedidos como el de ustedes, estamos trabajando para satisfacer sus inquietudes y dudas.

En cuanto a las proyecciones, ya tomamos en cuenta sus pedidos, habrán invitados, una cierta cantidad de boletos saldrán a la venta, pero los que no son socios no tendrán los beneficios ni las rebajas.



Por: Javier Martínez

Sin embargo antes de la gran Opera Espacial, se realizaron trabajos interesantes,

siendo uno de ellos el tema de este artículo ¿Cuál?... bueno aquí los conocimos como «La Fuerza G», pero su verdadero nombre es Kagaku Ninja Tai Gatchaman, o simplemente Gatchaman, era un anime producido por la Tatsunoko Production en la década de los 70's, el cual mostraba a un equipo de 5 jóvenes con trajes en forma de pájaros tratando de proteger al mundo de una organización terroristas a nivel mundial comandada por Gallactor.

En 1972, esta serie rompió los conceptos en Japón de lo que se conocía como animación. También se presentó esta serie en Estados Unidos, Francia y otros países como el nuestro donde ganaron muchos partidarios.



Se podría decir que Robotech (Macross) marcó tanto el mundo del anime que vagamente nos acordamos de otras series que se transmitieron en nuestras pantallas caseras con anterioridad.

El grupo de jóvenes defensores, entrenados especialmente para salvaguardar la seguridad del planeta eran:

LOS PERSONAJES



Nombre Real : Kenn Washio
Ojos : Azul Cabello : Castaño
Es el típico héroe, aunque al principio de la serie que vimos es ávido, poco a poco va transformándose en una persona un tanto cínica, debido a la muerte de su padre. Luego se enteraría de que su padre estaba vivo (Impluso

Escarlata). Un gran peleador y al mismo tiempo respeta a todos los demás.



Nombre Real : Joe Asakura
Ojos: Azul Cabello: Castaño
Se podría decir que Joe es el opuesto a Ken, un tipo frío, calculador. Es uno de los dueños del refrán: «Dispara primero y pregunta después». En forma continua tiene discrepancia con Ken. Su motivación más fuerte es haber visto la muerte de sus padresa manos de Galactór cuando solo era un niño.

FUERZA G



G3 Jun Shiratori

CISNE JUN

Nombre Real : Jun

Ojos : Verdes

Cabello : Marrón.

La dama del grupo. De pequeña fué recogida por el Dr. Nambú (Dr. Mente Brillante) quien la adiestra en el arte ninja. Es una excelente luchadora, capaz de manejar cualquier tipo de armas. Yo la considero como la hermana mayor de otro personaje que lo conocimos aquí como «Avecilla» (Jinpei), ya que siempre lo está cuidando, aunque se trae algo con Ken, pero siempre se lo guarda.



G4 Jinpei Tsubakuro

GOLONDRINA JINPEI

Ojos : Castaños

Cabello : Castaño

Fué recogido después de que Jun insistiera. Es el menor de todo el equipo. Como dije antes, él considera a Jun como su hermana mayor, y a Ken y Joe (en menor grado), como sus hermanos mayores, aunque de vez en cuando se revela como cualquier adolescente.



G5 Ryu Mimizuku

GRAN BUHO RYU

Nombre Real : Ryu Nakanishi

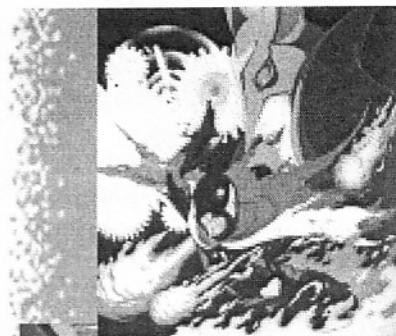
Ojos : Verdes

Cabello : Marrón

Ryu es el piloto del Phoenix y el único miembro del equipo que tiene familia. Generalmente no entra en las misiones, pero no deja de ser un buen luchador.

Ryu es el más bierto con los sentimientos los demás.

Todos ellos son comandados por el Dr. Mente Brillante, si lo vieran ahora, parece el vocalista de los Sex Pistols... es un gran científico, pero sus estudios los centra en el Plan Mantle, «Conservación de una gran cantidad de energía para provecho de la raza humana». Otro de los tipos buenos de esta serie es el «Red Spectre» (Impulso Escarlata), su nombre real es Kentaro Washio, Ken, su hijo, lo consideraba muerto, pero en realidad, había falsificado su muerte, cambió su identidad, (paso por Azángaro) y luego dejó a su hijo (Ken) bajo las ordenes del Dr. Nambu.



VATCHAMAN

FUERZA

G

Manga Express

9

HISTORIA

Para ser sincero, la gente puede hacerse un enredo con todas las series de Gatchaman ya que hay variaciones:

GATCHAMAN

Salió en 1972, se presentaron 105 episodios y fué producido por Tatsunoko Productions. Fué tal el éxito que se realizaron continuaciones: Gatchaman II y Gatchaman F.



Ken: Mark

Joe: Jason

Jun: Princesa

Jinpei: Keypop

Ryu: Harper, etc...

Sol-Force: Guardias del Espacio

Esta serie salió a mitad de los 80's y es aquí donde aparece Galactor. Pero lo que sucedió es que las voces de los actores y los apellidos de los personajes cambiaron a lo que nosotros conocemos ahora.

Ken: As Goodheart (As

Corazón Valiente)

Joe: Dirk Emprendedor (Dirk Audaz)

Jun: Agatha Junio (Aggie)

Jinpei: Pee Pequeño (Avecilla)

Ryu: Búho (Auti - Autilo)

Nambu: Prof. Brighthouse (Prof. Mente Brillante)

Katse: Gallactor (Galactor)

Jinetes del Águila..

Gatchaman : 10/01/72 al 09/29/74 (105 episodios)

Gatchaman II : 10/01/78 al 09/30/79 (52 episodios)

Gatchaman F: 10/07/79 - 08/31/80 (48 episodios)

De todo el material de la primera parte se realizó una película la que fué lanzada en 15 de Julio de 1978

Batalla de los Planetas

En 1979, Sandy Productions adquirió los derechos de la serie y cortó muchas escenas por considerarlas de violencia extrema... y así nació la Batalla de los Planetas. Para variar, también cambiaron los nombres de los personajes:



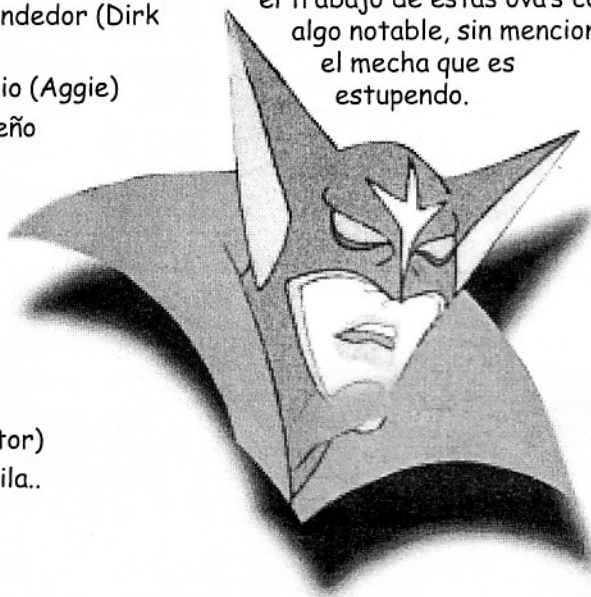
LAS OVA'S

(Eagles Raiders)

Nuevamente los gringos meten mano a esta serie y la compañía Saban saca al aire Gatchaman: Jinetes del Águila. Aunque no estoy seguro, aquí aparece un nuevo enemigo llamado Vorak al que los americanos le llaman Galactor en las traducciones (como les encanta crear confusiones).

Bueno la serie ha sido relanzada en formato de OVA'S, para ser exacto, en 3 volúmenes. El estilo con el que se nos presenta ahora es diferente al que nosotros los conocimos, es mucho más dinámico, se modernizan los equipos, hasta la fantástica nave Phoenix es modificada. Y a todos los personajes los hacen tener una actitud mucho más asesina.

La revista americana «The Anime Movie Guide» considera el trabajo de estas ova's como algo notable, sin mencionar el mecha que es estupendo.



FUERZA G

GATCHAMAN vs. DRAGON KING

La historia comienza con un enorme buque en forma de dragón enviado por Galactor, el cual, destroza a toda una ciudad, pero esto es solamente su pantalla pues sus verdaderas intenciones es adueñarse del Plan Mantle. Es aquí donde nuestro héroes entran en acción. Son enviados por el Profesor Mente Brillante a la zona en conflicto logrando introducirse en el buque enemigo en un feroz contraataque, rematando la acción con una criminal batalla



dentro del buque contra todas las fuerzas de Galactor, todo esto para eviatr que la energía del planeta caiga en malos malignas.... ¿Qué les parece?...

THE RED SPECTRE

Continúa la historia de nuestros héroes. Cerca de una extraña isla un submarino es vaporizado con una tremenda fuerza, esto, llama la atención de GATCHAMAN, los cuales se dirigen hacia la zona del hecho y de pura casualidad descubren la base de Galactor que se encuentra bajo el mar. Al ser detectado Galactor ordena un ataque total en contra del Phoenix. Nuestros heroes tienen que luchar con todo lo que tiene,

pero esto no basta. Cuando se encuentran apunto de sucumbir sale en defensa de ellos El Espectro Rojo «Red Spectre» (Impulso Escarlata), un misterioso guerrero vestido de rojo, (cualquiera pensaría otra cosa no?...ja,ja,ja), quien comandando su nave ayuda a GATCHAMAN y logran obtener una victoria.

THE CONCLUSIVE COUNTDOWN

Llegó el final... la última batalla contra Galactor. Una máquina gigantesca con armas y otros aparatos se instala

dentro de la tierra, causando rupturas y transformando el paisaje de la tierra en un ambiente hostil para la raza humana. Lo dejaré hay para que alucinen el final.... morirá alguien?.

VENTAS

Actualmente los derechos han sido comprados por Urban Vision, una nueva compañía americana de anime, que entre sus títulos encontramos Biohunter, dirigida por el Director de Ninja Scroll y Final Fantasy, (estaban en



tratativas).

El precio de cada video es de \$20 doblado al inglés y de 30 el subtulado para aquellos, como yo, que quieran comprarlos.

Talvez este artículo tenga algo de nostalgia pero bien vale la pena, pues es la reactualización de un anime clásico presentado en una onda noventera.



2 SAINT SEIYA HADES

Por: Marcos Sánchez



LA BATALLA FINAL HA EMPEZADO MUNDO DEL ECLIPSE TOTAL

Para los que se preguntan y que pasó con Aldebarán de Tauro bueno les contaremos :

Mu se dirige rápidamente a la casa de Aldebarán, y al ingresar se encuentra en un extraño ambiente y siente un cosmos que no es el de Aldebarán.

oponente causándole una muerte dolorosa e inmediata).

Niobe empieza a celebrar su victoria (muy creído el pobre), pero esto le duro muy poco ya que Mu utilizó su Muro de Cristal con lo cual la fragancia no lo tocó, y no surtió efectos

En esto ve la armadura de Aldebarán en posición de ataque para ejecutar "El Gran Cuerno", pero la sorpresa de Mu fue más grande al darse cuenta que la armadura estaba vacía y que detrás de ella se encontraba un

espectro quien hizo su aparición al instante, este espectro se hacía llamar: Dip Niobe, quien tras un breve desafío a Mu, además de vanagloriarse por haber derrotado el sólo al poderoso

caballero de Tauro, luego de esto deside atacar a Mu usando su "Fragancia de Zambullida" (Está fragancia tiene el poder de un somnífero Mortal, y que penetra directamente a la piel del

en él, luego Mu voltea y se dispone a continuar a la siguiente casa, restandole importancia a Niobe, este le reprocha su actitud, diciendole a Mu que no sea un cobarde y le dice que la batalla aún no ha terminado, a lo que Mu le responde que la batalla termino mucho tiempo antes que él llegara a la casa





de Tauro, además le explica a Niobe que él ya está con un pie en el santuario y el otro en la tumba, en realidad Niobe ya estaba casi muerto, pero el mismo no se había dado cuenta, el enfrentamiento entre Aldebarán y Niobe fue muy fuerte y a Mu sólo le queda recordar con nostalgia a su amigo Aldebarán.

Luego de esto se ve como La armadura de Niobe revienta en pedazos, esto debido a las múltiples heridas que le causó Aldebarán, muere **DIP NIOBE**

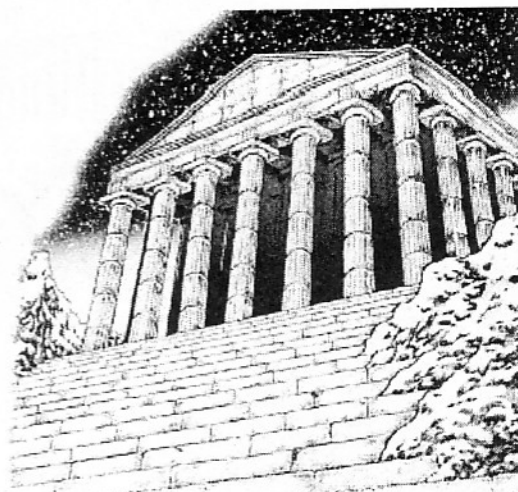
irremediamente tras una agonía indescriptible.

LA CASA DE GÉMINIS: SAGA "LA ARMADURA DE GÉMINIS"

Mientras Mu avanza hacia la casa de Géminis, Saga, Shura y Camus tienen un gran dilema

Al ingresar a la casa de Géminis, en el que supuestamente no hay ningún caballero, Saga queda sorprendido al ver que la armadura de Géminis los detiene.

Mientras tanto en la Casa del Maestro donde se encuentra Athena, Milo se encuentra muy preocupado por todo lo que está ocurriendo en el santua-



rio, y se prepara a defender la Casa de Escorpio para que no lleguen donde Athena.

Saga al ver que la armadura les impide el paso a la siguiente

casa, pide a Shura y Camus que avancen hacia la casa de Cáncer, y lo

dejen solo con la armadura, esta los deja pasar y se prepara a detener a Saga (Shura y Camus no lograron pasar la casa, ya que la armadura los mando a otra dimensión), Saga ataca a la armadura logrando

quitarle el casco, y al instante todas las partes se desarmen y caen, entonces Saga se da





cuenta de lo que
ha pasado y
lanza un
poderoso
rayo que
pasa todas
las casas
hasta llegar
a la Casa del
Maestro, en
donde se
encuentra

Athena y Milo, estos se asus-
tan ante el rayo que cayó muy
cerca de ellos, y al mismo
tiempo se dan cuenta que no
están solos.

Al voltear reconocen un rostro
que le es muy familiar....

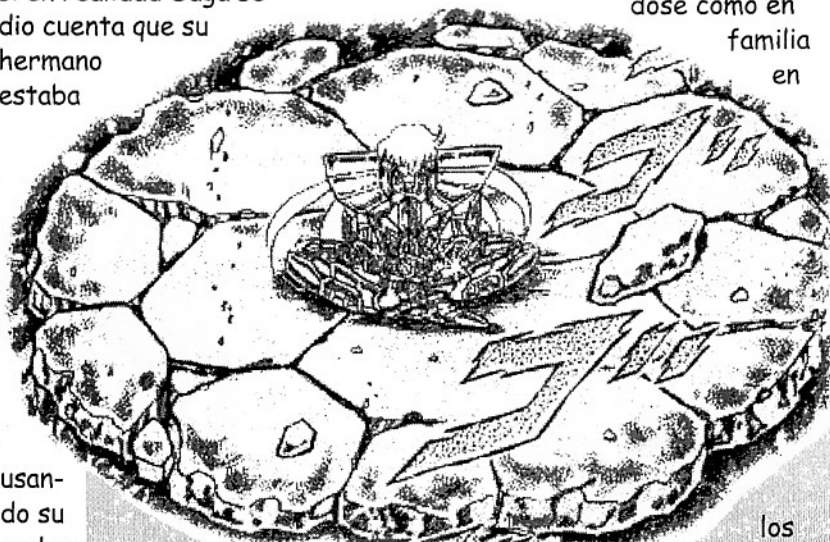
"Kanon de Géminis" grita Milo,
si en realidad Saga se
dio cuenta que su
hermano
estaba

uno las punzadas sin defender-
se, ante el asombro de la propia
Athena.

Milo al estar a punto de liqui-
dar a Kanon, le hace un hueco
en el pecho para parar el flujo
sanguíneo, luego del cual Kanon
llora desesperadamente y le
pregunta a Milo porque no
acabo con él, y a su vez pide
perdón, a lo que Athena se lo
concede.

La Casa de Cáncer : "Un Extra-
ño Intruso"

Saga y los demás se dirigen a la
Casa de Cáncer con tranquili-
dad, ya que suponen que no hay
caballero alguno que los detenga
(Claro Mascara de Muerte
estaba de vacaciones divirtiéndose
como en
familia
en



usan-
do su
poder para
controlar la armadura
de Géminis desde La Casa del
Maestro para impedir el paso
de los tres, Saga recuerda que
Kanon es también uno de los
caballeros de Athena a pesar
de haber sido uno de los Gene-
rales de Poseidon.

Milo mira indignado a Kanon,
reprochando su presencia y al
instante le empieza a dar un
curso acelerado de Acupuntura
China con su "Aguja Escarlata"
(Quien mejor que Milo para
impartir maestría en
acupuntura, no lo creen...),
Kanon empieza a recibir uno a

los
Abismos de la
muerte), en eso ellos ven el
Yomotzu y se ven rodeados de
múltiples almas y muertos que
los atrapan, pero Saga inmedia-
tamente los manda a rodar, los
tres intentan dar una explica-
ción a todo esto, pero Saga usa
su Explosión de Galaxia para
destruir la ilusión, pero
derrepente se ven flotando en
una dimensión desconocida,
para luego darse cuenta que se
encuentran parado en las manos
de Budha.

Saga y los demás ya no tienen
duda de quien se trata, Shaka
de Virgo.....





Tras destruir esta ilusión, vuelven a aparecer en el Yomotzu, Saga no puede creer la persistencia y decide lanzar un ataque desde la casa de Cáncer hasta Virgo (Aioria siente el increíble poder y se prepara a luchar), el poderoso rayo cae en el blanco, y Shaka empieza a preguntar a los tres el porque de su lucha...

En la casa de Aries Shion y el Maestro tam-

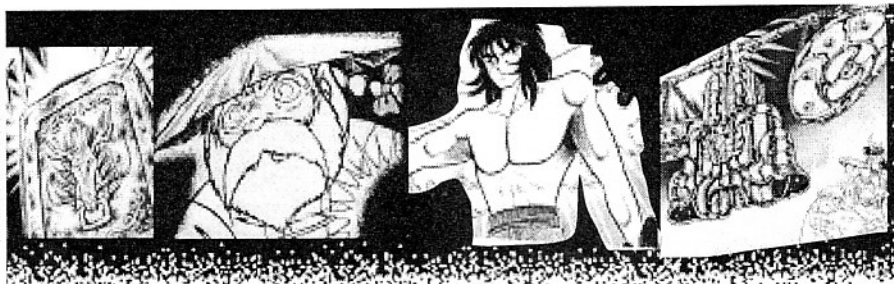


bién sienten el poderoso rayo que golpeó a Shaka, y de improvisto llega Shyriu (Quien se encuentra ciego, debido a la ultima batalla contra Poseidon, al igual que Seiya también portaba la caja de su armadura), Shyriu se dispone a pelear contra Shion pero es detenido bruscamente por su Maestro quien utiliza su bastón para lanzarlo hacia atrás, Shyriu aun sorprendido no entiende la actitud del Maestro, Shion aprovecha este momento para atacarlos, pero su ataque es bloqueado por el viejo maestro quien girando su bastón a modo de elice detiene la embestida de Shion.

Ambos están preparados para empezar la batalla y lanzan dos poderosos rayos que tienden entre los dos sin inclinarse a ninguno de los extremos, pero inevitablemente el poder superior de Shion arroja al maestro (pobechito). pero éste no se da por vencido y usa el poder de los Cien Dragones, pero Shion logra dete-



ner este poder gracias al Muro de Cristal que colocó delante de él, y se burla del Maestro mofándose de su inútil vejez, y le previene para recibir su ataque, "La Revolución del Polvo de Estrellas" formando un remolino alrededor del Maestro para terminar estrellándolo contra el pavimento, Shiryu molesto decide atacar, pero es golpeado por Shion, y en la caída la caja de su armadura se abre y sale armadura del

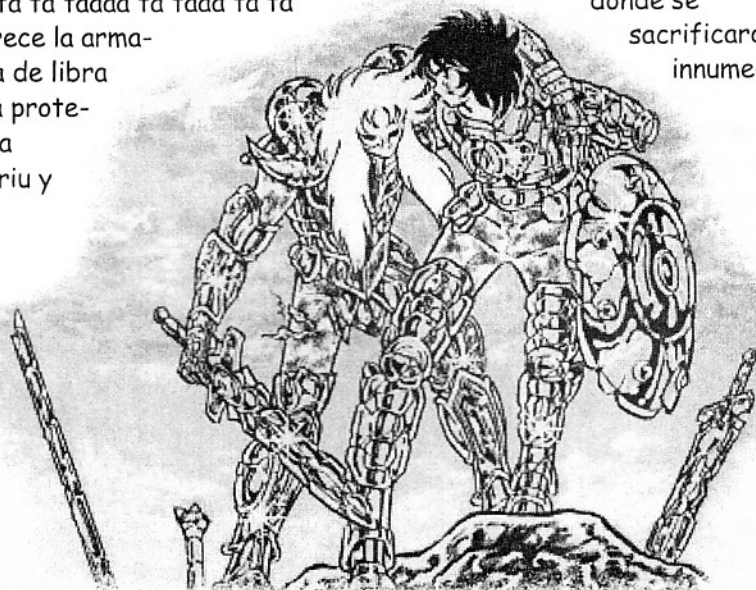


Dragón, uniéndose inmediatamente a Shiryu, luego lanza "El Puño del Dragón", que es detenido con una sola mano, Shiryu y su Maestro están indefensos ante el gran poder de Shion, este al ver su superioridad decide matarlos de una vez y lanza su ataque...

Ta ta ta taaa ta taaa ta ta aparece la armadura de libra para proteger a Shiryu y su

ven sus ojos, Shiryu también siente el gran incremento de energía que emana el Viejo Maestro (Shiryu se encuentra ciego), luego de esto Dhoko (El Maestro) explica lo acontecido:

- Hace mucho tiempo se dio una gran batalla entre las fuerzas de Hades y las de Athena, en donde se sacrificaron innume-



Maestro, Shion se mofa otra vez ante esto, haciendo chacota al referirse al tamaño del Maestro, quien por su estatura no podría colocarse la armadura dorada de Libra.

De improvisto la cosmoenergía del Viejo Maestro empieza a elevarse, en esto se retuerce y se ve que su piel se empieza a descascarar (Mismo Cocun) y del cuerpo viejo y cansado del Maestro sale un hombre con un tigre en la espalda, pues ahí lo tienen es Dhoko (así se llamaba el viejo Maestro de joven, no confundirlo con su discípulo de similar nombre), Shion se queda atónito, no puede creer lo que

rables vidas humanas de muchos caballeros que murieron defendiendo su honor y su creencia, de esta gran batalla murieron todos los caballeros dorados, excepto dos: el Caballero de Libra Dhoko y el Caballero de Aries Shion.

En agradecimiento a su gran valentía y coraje Athena los recompensó a los dos, además de darles una misión muy importante a cada uno, a Shion le cedió el honor de convertirse en el nuevo patriarca del Santuario con la misión de resguardar el refugio y de entrenar a los nuevos caballe-



A Dhoko le otorgó un poder muy especial llamado "MISOPHETAMENOS" que le daba la facultad de encerrarse en una especie de capullo (el capullo era el Maestro), esto le permitía que los latidos de su corazón descendieran, en una comparación diremos que un año normal sólo significaba un día para Dhoko, además de tener este Don tenía la misión de estar preparado para volver a la normalidad cuando Hades retornará a la tierra.

Luego de esta explicación, el escudo de la armadura de libro llega a las manos de Dhoko, quien propone a Shiryu a seguir a la siguiente casa, luego de esto cada parte de la armadura se une al cuerpo de Dhoko, ahora sí ambos están preparados para demostrar su verdadero poder (Dohko y Shion), ambos usan sus técnicas más poderosas y secretas.

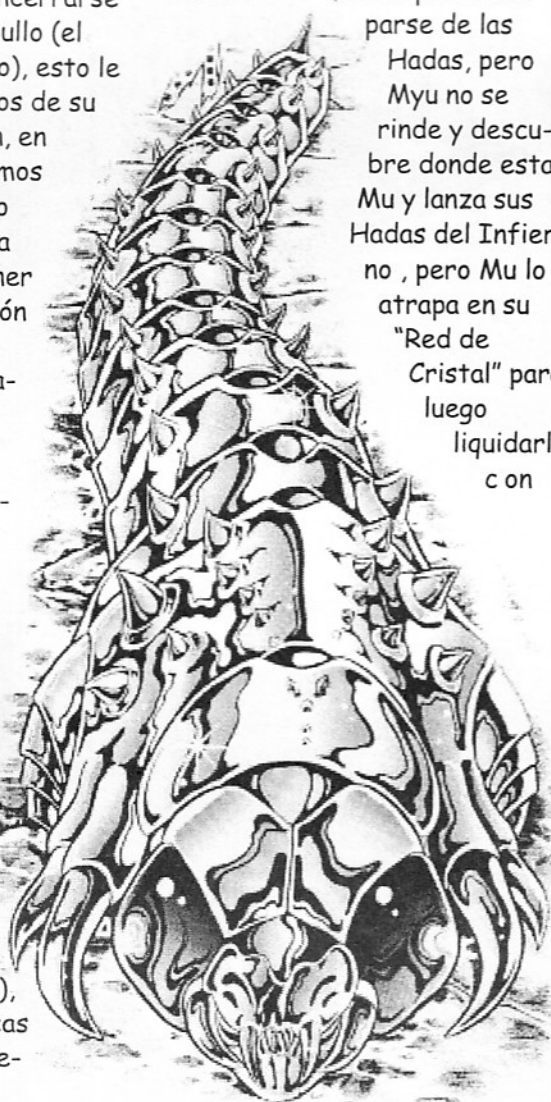
Shiryu presiente algo malo, cuando de improvisto se escucha una gran explosión, parece lo inevitable....

El Enfrentamiento de Mu y

Papilion Myu:

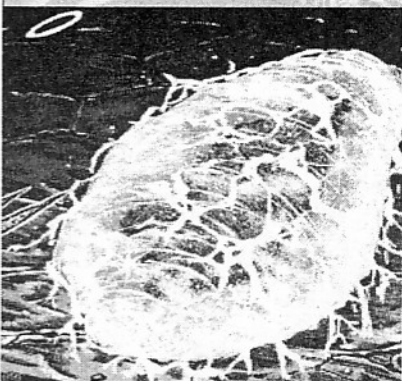
Bien retomando la batalla entre Mu y Myu, tras la batalla de Telequinesis que es ganada por Mu, este lo levanta en el aire y lo comienza a girar como un trompo a gran velocidad, pero ante la incertidumbre de Mu unas Hadas empiezan a volar a su alrededor (las Hadas son enviadas por Papilion), las Hadas tienen el poder de enviar al infierno a sus víctimas (un viaje sin retorno), pero Myu no contaba que Mu tiene el poder de la Teletransportación, la cual es usada para esca-

parse de las Hadas, pero Myu no se rinde y descubre donde esta Mu y lanza sus Hadas del Infierno, pero Mu lo atrapa en su "Red de Cristal" para luego liquidarlo con



la "Revolución del polvo de Estrellas".

LA CASA DE LEO: AIORIA
"Nadie pasará por esta casa".



"El Hijo Favorito de Chicago"

■ En el año de 1996, durante la convención de Animexpo (a la que espero ir este año), la firma americana de videos ADV invitó a Kenichi Sonoda para que promocionara tanto el manga como el anime de *Gunsmith Cats*. Comentó, que no se sentía muy satisfecho por el trabajo realizado en los OVA'S, debido a que el manga es mucho más serio y más formado. Pero de cualquier forma el anime de *Gunsmith Cats* lo llena de orgullo. Yo las calificaría como excelentes.

Kenichi Sonoda también explicó algunas de sus razones por las que eligió a Chicago como el escenario de la acción. Por ejemplo... "El simple echo de que ciudades como Nueva York y los Angeles han sido muy usadas como localidades en el cine americano". Incluso, estuvo en esa ciudad por varios semanas, analizándola y estudiándola. Sobre *Gunsmith Cats*, Sonoda afirmó que llegó el "fin" por ahora.... por que espera trabajar en alguna nueva propuesta.

Sobre el tema, podría catalogarse dentro de las series de "Policías y ladrones". Vale decir, los métodos como controlar la violencia urbana, el movimiento criminal; similar a otros animes como *Patlabor*, con sus gigantescos robots o *Dominion*, con sus disparatados representantes de la ley; pero a diferencia de los antes mencionados o animes que se encuentran dentro de ese rango, la acción sucede en nuestra era y en una ciudad conocida, esto para mí es un punto diferencial que la hace mejor aún, así también los temas que se tocan son de actualidad.

Gunsmith Cats, está compuesta por una serie de 3 OVA'S y una Edición Es-

La ciudad de Chicago, hay elecciones, contrabando de armas, drogas, políticos y policías corruptos, dos cazarecompensas, un Mustang Cobra GT500, un policía que se cree Elliot Ness, una rusa ex-KGB, disparos, estallidos y para finalizar bastante humor negro. Estos son algunos de los elementos con los cuales está compuesta la trama de GUNSMITH CATS. Una obra original de Kenichi Sonoda.

GUNSMITH

Por Javier Martínez G / Diseño: Javier Martínez G.



pecial en la que se nos muestra cómo fué creada.

Desde la presentación, este anime marca su diferencia con los demás. Grandes imáge-

nes trabajadas o influenciadas en el arte pop-comic, acompañada por una sonorización estilo jazz moderno, muy diferente a presentaciones como *Saint Seiya*, *Burn Up W*, *T.T.S. Airbats* o *Rurounin Kenshin (Samurai X)*, donde prima una música mucho más estridente, llegando a tener algo de "heavy", es como si al momento de su elaboración le hayan querido dar "CLASE" a la presentación.

■ A continuación una breve reseña de cada uno de los principales...

Protagonistas



Rally Vincent

Pelo: Marrón, Ojos: Negros y Tez: Morena

Es la mayor de las dos. Es una experta en el manejo de cualquier arma de fuego. Es mucho más tranquila y fría al momento de estar en un tiroteo. Su comida preferida es la pizza.



Minnie-May Hopkins

Pelo: Rubio (será natural?), Ojos: Verdes y Tez: Blanca

Todos en la vida tenemos nuestra balanza, y May es la de Rally, ella equilibra el equipo; es total y completamente impulsiva, asu vez es poseedora de una gran habilidad en el manejo de explosivos. Es de corta estatura y su comida preferida es la china.



Natasha Radinov

Pelo: Naranja, verde (parece una ensalada rusa...), Ojos: Marrones y Tez: Blanca

Es una ex agente de la KGB. yo la llamaría "TERMINATOR", por su acto en el segundo OVA, misma estación de policía. Trafica con droga, asesina, en fin... una mercenaria completa.



Bill Collins

Pelo: Castaño oscuro, Ojos: Marrones y Tez: Morena

Miembro de la prestigiosa ATF, su especialidad... colocar micrófonos en la casa de Rally... será que... desea escuchar planes de Rally y May pues, que rápido piensan eh... Se cree Elliot Ness, y es un sarcástico de primera.

Y así, podríamos mencionar a Becky, la compañera eventual de Rally y May, al jefe de Bill, un traidor y convenido, entre otros... pero hablemos un poco de las OVA'S... ojo desde ahora se los digo "Solo voy a comentar algo, para que las vean, sino, por ahí ya saben que pasa o sino pueden considerar que no son buenas (sería un crimen)..."

LA ACCIÓN... DISPAREN!!!

The Neutral Zone.

Encontramos a Rally y May atendiendo en su tienda de armas, después de haber atrapado a Jonathan Washington, cuando un singular personaje entra... adivinen... es Bill. que ante la negativa de ellas para un trabajo por falta de pago, las chantajea con la excusa de que no había permisos, falta de facturas, que les iba a enviar a los municipales y como premio gordo a la sunat. Mientas esto sucedía, el equipo

de Bill no se quedó, colocó mil y un micrófonos en la casa de Rally y May para escucharlas, lo que no sabían ellas, era que esa misma noche un ladrones intentaron robar su casa, dije robar?... después de que encontraron todo un arsenal de armas y explosivos Rally y May

los destrozaron, pero como Bill las vigilaba, entró de inmediato con todo el equipo de la ATF. El chantaje estaba listo (con todo lo que encontró). Así que Rally y May retiraron los cargos sobre Jonathan W. (contrabandista de armas), para ganar su confianza; y es así que él le invita a Rally a una reunión en su guarida, y de paso someterla a una prueba... tenía que deshacerse de un figgón... adivinen... Bill (que tipo). Luego de liberarlo, en una acción muy riesgosa, Rally y Bill se enfrenta a todos los mafiosos de Jonathan, y..... siguen leyendo.

Swing High!

Esta vez nos trasladamos a la frontera con Canadá, donde aparece Radinov terminando uno de sus trabajitos, y al mismo tiempo se le da un nuevo trabajo... eliminar a Washington y de pasadita a Rally y May.

Antes de que Radinov eliminara a Washington (y de que forma...), este pidió reunirse con Rally y May, dándoles unos datos en clave, que luego con Becky lograron descifrar, siendo esto los embarques de armas. Rally y May logran ingresar al lugar pero al ser descubiertas se arma la gorda en un tiroteo, en donde sino fuera por Bill, si otra vez..., Rally hubiese muerto a manos de Radinov.

La acción continúa con Radinov escapando en un auto llevando a May como rehén, y Rally con Becky van en su ayuda, lo siguiente es la mejor persecución que he visto en anime. No voy a seguir hablándoles por el desenlace que tiene esta escena es el fin del capítulo, así que veanlo.

High Speed Edge

Todo comienza con una invitación a Rally y May para darles una mención honrosa. El comando de policía les pide que tenga mucho cuidado pues Radinov aún no está eliminada. Becky se retira del caso por temor a ser asesinada y Bill está trabajando fuera de la ATF, pues fué excluido del caso por su jefe (para que no meta sus narices donde no debe). Pero este sigue por su cuenta con un amigo del ATF, y es así que descubre las verdaderas intenciones de su jefe; pero esto le costó la vida de su amigo y casi la suya, pues Radinov había colocado una trampa cuando llegaron a la casa donde ella estaba. Al ser premiadas delante de un numeroso público, Rally y May estarían expuestas a cualquier ataque, ese era el

plan para eliminarlas por Radinov, pero en ese momento todo mal-trecho aparece Bill salvándolas. Radinov escapa hacia la biblioteca donde las espera, surgiendo un enfrentamiento a muerte entre Radinov vs. Rally y May.



CATS

Luego de haber hablado acerca de nuestras heroínas, hablaré un poco acerca de dos personajes, que aunque no son los estelares de este anime, tranquilamente podrían serlos, ya que por ejemplo el duelo entre Rally y Radinov en algo increíble.



Yu Yu Hakusho

esta es una de esas series que a uno le gustan desde el comienzo. Y cuando digo el comienzo, lo digo en serio. Al comenzar la serie, el personaje principal, Yuusuke Urameshi, ya murió. Raro, ¿no? Bueno, así comienza una alocada historia llena de peleas, bromas, peleas, intriga, peleas, amor, peleas, compañerismo y peleas, además de contar con muchos otros ingredientes (¿mencioné las peleas?) que la hacen una favorita para todos.

El primer capítulo fue lanzado al aire el 10 de Octubre de 1992, y la saga de la primera temporada constó de más de 60 capítulos. Fue tanto su éxito que se creó una segunda y una tercera temporada de series, además de 2 películas y 3 OVAs, junto con el merchandising original (llaveros, posters, calendarios, discos, servilletas ??), y demás que les pueda ocurrir.) La serie es de



Togashi Yoshihiro, en colaboración de Shueisha, Studio Pierrot y fue transmitida por Fuji Television.

Como ya les dije, al comienzo de la serie, Yuusuke ya está muerto. Lo atropelló un carro. Esto hubiera sido fácil, pero el destino le deparaba a Yuusuke otras historias que contar. Como de forma retrospectiva, Yuusuke recuerda como fue ese, su último día en la tierra de los vivos. Como siempre, Yuusuke medita

sobre nada en especial desde el techo de su colegio. Es uno de esos chicos problemáticos sin amigos. Tiene 14 años. Una vez más el altoparlante

suenas y es otro llamado de la dirección para Yuusuke. Aparece así su única amiga (y amor platónico), Keiko. Ella es quizás la única que trata de entenderlo, pero eso ni él lo sabe, no aún. Pelea con ella, por cosas tan vagas como el color de su calzón (¿no es lindo?). Al

salir antes de tiempo del colegio, se encuentra con el profesor Takenaka, quien quizás es el único profesor que trata de ayudarlo.

Ya en casa, pelea también

con Atsuko, su joven madre (que para hacer las cosas lindas es alcohólica), y para mala suerte se encuentra (mejor dicho lo encuentra) su enemigo y, según el, el #1 en Sarayashiki Jr. High, nada menos que Kazuma Kuwabara. Kazuma es alto, más que Yuusuke, de buena contextura física, además de poseer un ego inmenso. Se sabe que en su vida anterior

Kazuma fue un Oni (Diablo), cosa que será fundamental para su forma de ser. Por enésima vez reta a Yuusuke a un duelo, y por enésima vez (es la 156ava vez, para ser exacto), Kuwabara pierde. Siguiendo su camino, se topa con un niño, quien juega peligrosamente con su pelota cerca de la pista. A pesar de las advertencias de Yuusuke, el niño sigue jugando, y en esas cosas de la vida, termina en medio de la pista, con un bólido a toda carrera por el otro lado. Yuusuke no puede hacer más que lanzarse y empujar al niño, quedando él listo para el atropello.

¿Un fantasma? Así es, le replica Botan. Botan es quien de aquí en adelante guiará a Yuusuke en el mundo de los

mueritos. En este caso, Botan es la que hace a la gente cruzar el río Styx, o sea, la muerte. Pero para ser la muerte esta joven es muy atractiva. Ella le dice a Yuusuke que en verdad su caso es único, pues ni Dios esperaba

esa reacción de él, por eso no podía ir ni al cielo ni al infierno. Deberá entonces tomar unas pruebas para ver si podría

regresar al mundo de los

vivos. En un principio él no acepta, pero luego de ver a Keiko llorar en su funeral, lo mismo que Kuwabara, quien en el fondo también lo extraña, y el sentimiento de su profesor, quien tampoco esperaba eso de él, decide aceptar.

Así es llevado al otro mundo, Makai, el reino de los demonios, el cual está gobernado por el poderoso Enma. Botan lleva a Yuusuke al gran salón, donde conoce a Enma, quien no es más que un niño con un chupón. Luego de la burla, a Yuusuke se le encomienda el cuidado de un

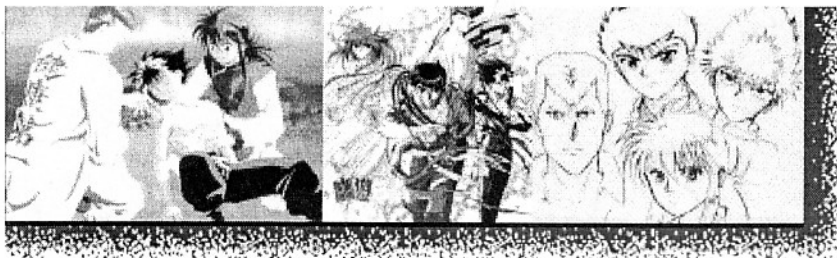


huevo mágico, el cual no debe malograr. Así, mientras es un fantasma, se decide a realizar acciones de caridad con Kuwabara, además de usar a éste de medium para



comunicarse con Keiko. Por las cosas del destino, en un incendio Keiko queda encerrada con el cuerpo inerte de





Yuusuke, y éste para salvarla utiliza el huevo que no debía malograr. Mala suerte. Pero en realidad esta era la prueba que necesitaba, y Enma regresa a Yuusuke a nuestro mundo, pero ahora tiene una misión: proteger el mundo de los demonios que cruzan.

La primera seria misión de Yuusuke es recuperar una espada y un espejo sagrados robados por un par de ladrones del Makai a los cuales deberá enfrentar. Así Yuusuke conoce a ambos, quienes serán luego muy importantes en la vida de Yuusuke. El primero es bien parecido, de pelo largo y rojizo. Su nombre es Kurama y no tiene una gran intención de pelear con Yuusuke. Pero el otro sí. Es muy pequeño, de traje oscuro y mirada de pocos amigos. Este es Hiei. Este enfrenta a Yuusuke, pero el bien siempre gana. Ya con los

objetos, Yuusuke se entera de que Kurama los necesitaba para ayudar a su madre enferma, y Yuusuke decide ayudarlo, y así empiezan conociéndose estos tres. Luego de algunas chambitas por aquí y allá, Enma le entrega

a Yuusuke una invitación para asistir a un concurso, donde el ganador será adiestrado por el no menos popular Genkai. Llegando al lugar, se da con la sorpresa de encontrarse con cientos de luchadores (¿qué hacen Balrog, Dhalsim, Ryu y demás entre la gente?). Mayor sorpresa fue encontrar entre los competidores a Kuwabara. Pero inclusive mayor

fue la sorpresa de saber que Genkai no era EL, sino ELLA, y además una anciana decrepita. Pero, con una muestra de poder, Genkai da fe de su fuerza. Así Yuusuke y Kuwabara pasan la mayoría de las pruebas, llegando al octogonal final. En éste Yuusuke aprende nuevas movidas, además de poner en pleno funcionamiento sus dos mejores armas: la suerte y el RAY GUN. Kuwabara también aprende su REIKINO KEN, pero es muy tarde, y pierde. Como era de esperar Yuusuke gana, y es adiestrado por Genkai, para luego regresar a su ciudad.

Lo que viene a ser la segunda parte de la historia es la entrada de

Yuusuke y Kuwabara al Makai, en busca del personaje que está creando insectos que transforman a la gente en monstruos. En el Makai son bien recibidos

por Onis (diablos) que los atacan, pero son salvados por sus guías, y de aquí en adelante compañeros eternos de aventura, Kurama y Hiei. Llegan a lo que es un castillo, y



YU-UYU HAKUSHO



penetra Yuusuke sólo, ya que sus tres compañeros están siendo bien atendidos por los demonios. Aquí Yuusuke sigue su pelea, subiendo y subiendo, hasta dar con el malo quien, luego de una fuerte lucha en la cual muestra cómo todos sus poderes están relacionados con la electricidad, pierde. Una vez más Yuusuke es victorioso y regresa con la cabeza en alto.

Así pasaran otras misiones, donde conocerán a más gente y villanos, hasta que se llega a la parte que todos esperaban: el torneo, que viene a ser el plato fuerte de esta serie.

El torneo hace fácilmente recordar a "Caballeros del Zodíaco", por la gran sarta de movidas especiales muy espectaculares de los contendientes, además de la historia, y de



un Yuusuke que al igual que Seiya, está lesionado por gran parte del espectáculo. Y un Kurama, que al igual que Shiryu, se desangra hasta el hueso, para recién poder ganar.

En el torneo los contendientes se agrupan en grupos de cuatro, con chance a tener un recambio. Como ya deben habérselo imaginado, el grupo son Yuusuke, Kuwabara, Kurama y Hiei (con Genkai disfrazada de recambio), quienes a lo largo de las peleas irán



descubriendo no sólo nuevos poderes, sino también más sobre ellos mismos y sus amigos. Sería mucho hablar de cada pelea en sí, pero se podría decir que la pelea final del torneo, en la que se enfrentan al grupo de Toguro, su hermano (quienes ya se habían enfrentado

antes con Yuusuke) y compañía, es la más espectacular de todas y se recomienda ver una y otra vez hasta el cansancio.

Para terminar, basado en esta serie se puede encontrar en nuestro medio el juego de SNES basado en la primera temporada, su nombre: Yuu Yuu Hakusho 1 (original, ¿no?). En ésta se puede elegir en un estilo muy RPG de entre 24 diferentes peleadores, todos participantes del torneo. De la



segunda temporada aparece Yuu Yuu Hakusho 2, más al estilo original de pelea (a la Street Fighter).



Este no tuvo mayor aceptación, por su pobre calidad gráfica y el horrible dibujo de los personajes (muy

"deformados").

No así los dos siguientes Yuu Yuu Hakusho 3 y Yuu Yuu Hakusho Final, el primero regresa al estilo PRG, pero esta vez con más y nuevos personajes, y el segundo, que nuevamente es de pelea original.





personajes

YUUSUKE URAMESHI

Es el personaje principal de la serie. Posee una gran perseverancia y un corazón de oro que es el

que le permite permanecer en pie durante todas las batallas. Además, su espíritu positivo siempre incentiva a todos a seguir luchando. Su gran amor es Keiko, pero así como es perseverante también es terco, y no lo quiere admitir (¿no suena esto a Ranma?).

Luchador por excelencia, inclusive antes de morir, Yuusuke posee un arma especial: el RAY GUN, la que logra concentrando gran cantidad de Ki en su dedo para luego disparar. Mientras más carga, más fuerte es el disparo.

KAZUMA KUWABARA

El amigo inseparable de Yuusuke. Al principio son algo así como enemigos, quizás porque Kuwabara también es terco y no podía creer que alguien fuera más fuerte que él. Pero luego que lo conoce bien, las cosas cambian, y a pesar de una que otra pelea, son los mejores amigos. Kuwabara en su vida anterior fue un Oni, lo que le da mayor facilidad para usar sus poderes y moverse por



KOEMA

el Makaii. Poseedor de una gran fuerza física, la que le permite soportar cualquier dolor (bueno, casi cualquiera), el arma de Kuwabara es el Reikinoken, que es una espada de Ki. Tiene el control sobre ésta para estirarla y hacerla



mover como él quiera. Además, puede disparar ráfagas de Ki cuando desea.

Kuwabara sólo tiene un defecto: es tímido con las chicas, sobre

todo con XXX, a quien ama, pero no se lo puede decir, porque le sale voz de pito, se pone más rojo que semáforo, suda y habla idioteces.

KURAMA

Es el guapo del grupo. Aunque en verdad no se por qué, porque más parece una mujer que un hombre. Es muy calmado y sereno, y siempre es el meditador del grupo. Kurama es un Oni del Makaii, cuya habilidad es trabajar con las plantas, a las cuales puede pedir cualquier cosa. Puede llegar hasta a transformar a un hombre en planta. Su arma principal es el Rose Whip, que es un látigo de tallo de rosa (con espinas

incluídas).

Kurama lleva además en sí una maldición. Lleva en su cuerpo el espíritu de otro Oni, un Demonio-Zorro de nombre Youko. Esto le traerá muchos problemas, ya que será muy buscado por las fechorías que Youko hiciera, más Kurama no puede recordar nada. Con el tiempo podrá controlar a este diablo, y hacerse de sus poderes, pero eso es otra historia.

HIEI

De Hiei no hay mucho que decir. Es el más callado del grupo. Parco, muy serio y de cabeza caliente, Hiei también es un demonio que toma el cuerpo de un niño de diez años, aunque el ya pasó en verdad el ciento, por eso el tamaño. Es el compañero eterno de Kurama, de tal forma que ambos se complementan,

aunque son tan diferentes. Posee una espada, la cual domina con gran precisión y es el arma que más usa. Tiene también un tercer ojo, o Jagan, el cual permite "ver más allá de lo evidente", para

tomar una frase. Al principio no le da mucho uso, ya que éste lo perturba demasiado. Posee además, incrustado como un tatuaje en el brazo, el arma más poderosa de todo el grupo: el espíritu del dragón que es tan fuerte que ni él mismo puede controlar bien. Es por eso que lo usa contadas veces.





POR: ANTONIO KREBS

La figura del samurai es a oriente lo que el caballero andante es para occidente, un ícono de la época feudal, una clase especial de hombre que antepone el deber a su propia vida y vive bajo códigos morales acaso incomprensibles para el común de la gente. Con el pasar de los años, lejos de resultar anacrónicos, estos héroes han visto su popularidad reforzada por algo más que la tradición oral o la literatura que los vio nacer, me refiero a la televisión, al cine e inclusive a esta forma de arte contemporánea: el manga. Pero no podemos negar que muchas de estas historias son sólo el producto de la necesidad de darle sentido a tiempos de contradicciones y cambios, y tendemos a olvidar que estos hombres fueron esencialmente guerreros que veían la muerte cara a cara, y la repartían con el filo de sus espadas -nada de qué sentirse orgulloso-.

La palabra Jidaimono designa al género de historias de samurais, entre las que podemos encontrar desde aquellas que aún evocan ese

romanticismo literario de antes, hasta aquellas que "descienden" al terreno de los hombres de verdad, dejando el drama y el romance de lado, para ensuciarse con la cruda y sangrienta realidad. La espada del inmortal de Hiroaki Samura es de este tipo de historia, desarrollándose alrededor de 1782, es esa combinación del misticismo que para nosotros rodea al manejo de la espada, junto a una historia de combates sangrientos y venganzas; nada de heroísmo aquí.

Tomemos para empezar a Manji, el protagonista de la historia. El era un samurai que servía a Shigenobu Horii, un vasallo del

shogun, pero lo asesinó luego de enterarse que a quienes había matado en su nombre no eran los criminales que él pensaba, sino campesinos pobres a los que Horii había subido los impuestos. Como resultado de esto, Manji era perseguido, pero gracias a su habilidad había logrado acabar con 99 perseguidores, pero el número 100 sería Tatsumasa

Saito, el esposo de su hermana Machi. Sin saber de quién se trataba hasta aquel fatal momento, Manji mata a Tatsumasa de manera espectacular (le corta la cabeza horizontalmente a la altura de la nariz), en presencia de Machi, lo que la vuelve loca.

Eso fue sólo el principio, porque luego fue encontrado por una sacerdotisa que dice haber vivido 800 años, quien introduce en el cuerpo de Manji a unos gusanos que regeneran su cuerpo, evitando que muera por sería que sea la herida (en realidad, pueden descuartizarlo y aún eso no lo





cabo sus masacres (si alguien merece el apelativo de "Destajador" es él).

Eventualmente aparece Rin. Ella es una chica de 16 años, hija de un tal Asano y heredera de la escuela de esgrima Muten Ichiryu. Resulta que su abuelo y el abuelo de un tipo llamado Anotsu eran ambos estudiantes de dicha escuela. Pero a pesar de que el abuelo de Anotsu tenía más habilidad, se escogió a Asano (Asano es el apellido de la familia de Rin) para que heredara la escuela. Iba en contra del muten ichiryu el pelear sin

de un guardaespaldas inmortal: Manji.

Este no quiere ayudarla en un principio -se trata de una venganza, donde no se distingue el bien del mal-, pero después de toparse con Sabato Kuroi (secuaz de Anotsu), comprenderá que la chica necesita ayuda para enfrentarse a personas tan. Rin por su parte no es del todo indefensa, su "ataque del insecto dorado" lanza varias cuchillas en un sólo ataque contra sus enemigos.

Otra particularidad de este manga es su humor. Este es un humor muy negro, que viene de parte de los personajes, a veces cínicos, otras sádicos, pero siempre hay cierta gracia con

mataría). Manji no puede morir a menos que acabe con el sortilegio de los gusanos, lo que aparentemente necesita de una acción de mucho valor, como dejar la espada. Pero cuando ve morir a su hermana a manos de unos criminales, jura que primero matará a "1000 canallas" antes de dejar la espada -tal vez entonces pueda morir en paz-. Como si el ser inmortal no le diera suficiente ventaja sobre sus adversarios, Manji es conocido como el "hombre de las 12 espadas", porque utiliza 12 armas de todo tipo para llevar a

seguir ciertas reglas

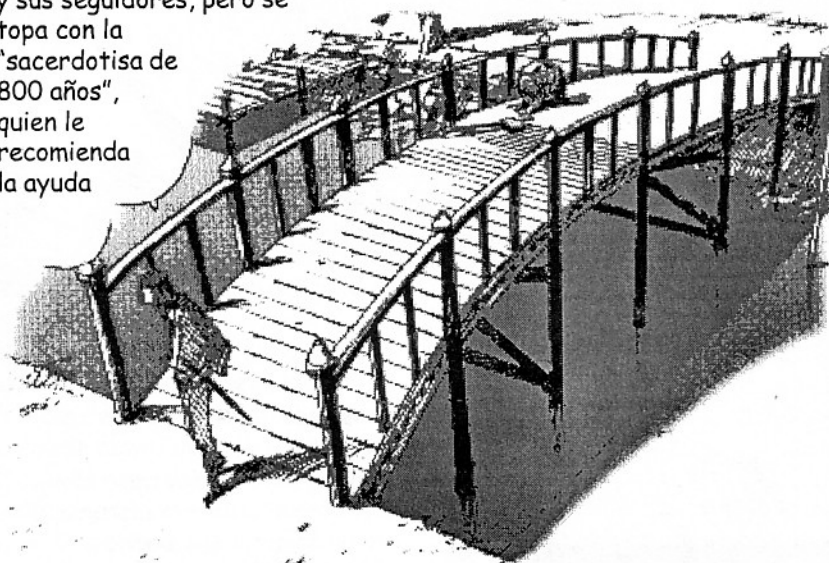
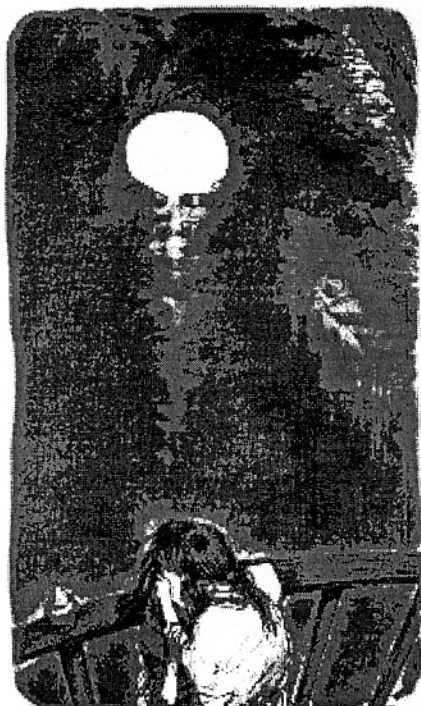
(como blandir una sola espada), lo cual hacía Anotsu.

El nieto de Anotsu toma venganza por el deshonor que sufrió su abuelo (y que lo llevó a su muerte en la locura): no solo mata al padre de Rin cuando ésta cumplía 14 años, sino que decide acabar con todas las escuelas de esgrima para unificarlas como el Ittoryu; el lema de Anotsu es "ganar y no morir", para lo que debe valer la habilidad y no la etiqueta.

Dos años de entrenamiento y Rin cree estar lista para llevar a cabo su venganza contra Anotsu y sus seguidores, pero se topa con la "sacerdotisa de 800 años", quien le recomienda la ayuda



respecto a su manera de ver el mundo (para todos aquellos seguidores de Rurouni Kenshin - alias Samurai X-, tomen a los enemigos de Kenshin y eleven exponencialmente la violencia para darse una idea de la partida de asesinos que andan sueltos en esta serie). Antes mencionaba a Sabato Kuroi, este tipo fue quien





un sólo dibujo se desarrolla una acción imposible, como cortar una cabeza en forma de sauvástika (no confundir con la esvástika, ésta gira en otro sentido).

Por otro lado, no sólo se trata de saber dibujar, sino de saber contar una historia: otro punto en que Samura destaca. Sus personajes son seres cargados de ira y frustración, que se dejan llevar por sus pasiones, pero todo con la finalidad de alcanzar un ideal, de darle sentido a sus vidas. Los "buenos" y los "malos" no se diferencian por sus acciones, sino por sus

enfrentan tanto entre ellos mismos, como contra dilemas morales y existenciales: así, la inmortalidad puede dejar de parecer algo deseable.

En EE.UU. este manga lo publica Dark Horse, mientras que Norma Editorial hace lo propio en España, lo cual pone en nuestras manos dos ediciones bastante asequibles. Mientras que la edición española conserva la orientación de las páginas -es decir, que se lean de derecha a izquierda como en japonés-, la americana se lee de izquierda a derecha, pero en lo posible se han reordenado las viñetas para evitar el efecto espejo; además, en ambos casos no se han traducido las onomatopeyas, ya que estas se consideran parte del arte. Todo esto nos habla del prestigio y respeto que se tienen hacia creador y obra, tratando de mantener las copias fieles al original y que la experiencia de los lectores pueda ser la misma así se lea en inglés, español o japonés.

En fin, puedo pensar en muchas razones para querer adquirir este manga, pero ninguna para dejarlo pasar, así que no pierdan la oportunidad de añadirlo a sus colecciones.

mató al padre de Rin - Anotsu estaba cansado y pensó que si el duelo continuaba podría perder, así que le dió 5 segundos a Sabato para que acabara a Asano-, luego de lo cual estuvo mandándole cartas de amor a Rin durante los dos años en que ésta se entrenó. Obsesionado con ella, quería conservar su belleza disecando su cabeza y cociéndola a su hombro, para que estuviera al lado de su madre que ocupaba el otro.

El estilo de Hiroaki Samura requiere una mención aparte. En cuanto al dibujo, algunas de sus viñetas están entintadas, mientras que otras permanecen en carbones y no usa para nada los efectos por computadora tan frecuentes hoy en día. No podría estar alguien más equivocado que si piensa que esto es un defecto, si la historia es tan popular es en parte debido a este estilo de dibujo que parece recrear el ambiente antiguo en que se desarrolla la trama. Algunas escenas cobran un sentido bastante especial: el lector se acostumbra a ver las escenas más sangrientas a página completa, dibujadas como si se tratara de un cuadro, donde en



convicciones:
el fin justifica los medios.
Más que una repasada
historia de
venganzas, los
personajes
se





Por Antonio Krebs



samiya empezó su carrera dibujando una historia serializada para una revista de

Si bien dimos una pequeña biografía de Kia Asamiya en el número 2 de la revista, pensamos que podríamos complementar ésta con un poco más de información, como anticipo de otros trabajos suyos que comentaremos en próximos números, además de complementar esta galería de autores que empezó hace 3 meses.

juegos de computadora llamada **Comptiq**. De ahí en adelante comenzó a ganar reconocimiento, hasta que eventualmente dió vida a uno de sus trabajos más exitosos, **Silent Möbius**, que se publicaba desde mayo de 1988 en la revista de mangas **Comic Comp**, que eventualmente se transformó en **Dragon Comics**. Como sus principales influencias cita a **Katsuhiro Otomo**, de quien aprendió a trabajar un contexto sólido del que partiría la historia (digamos, construir un mundo y luego poblarlo), además de **Leiji**

Matsumoto (Yamato, Capitán Harlock) y **Shotaro Ishinomori (Kamen Rider, Cyborg 009)**.

Asamiya tiene una compañía de dibujo llamada **Studio Tron**, en la cual cuenta con asistentes que lo ayudan en sus trabajos, siendo el más importante **Kikuchi Michitaka**. Lo curioso es que se desconoce la identidad de este sujeto, por lo que se piensa que es sólo un alias de Asamiya, a lo que contribuye que **Haruhiko Mikimoto** haya declarado que, a pesar de no ser amigos, conoce a Asamiya

y que él y Kikuchi son la misma persona. Como sea, de no tratarse de la misma persona, sus estilos son idénticos, pero Asamiya es el nombre que va con los mangas, mientras que Kikuchi se especializa en los gráficos por computadora, animación y diseños de personajes.

Los comentarios sobre sus primeros trabajos pueden no ser muy alentadores, criticando tanto el guión como el dibujo, pero la verdad es que no le hace nada de justicia acarrear estos prejuicios al ver alguna de sus obras más recientes. Acaso su peor defecto es estar involucrado en muchos trabajos a la vez y ver a algunos de estos retrasarse (lo comprendemos), pero a pesar de eso logra mantener su fama y creatividad.

Asamiya ha tratado desde temas de ciencia ficción hasta el terreno de la fantasía, pasando por parodias sobre situaciones cotidianas. Su capacidad para establecer un balance entre la comicidad y las situaciones dramáticas y de acción le permiten burlarse



Autores

hasta del personaje principal de su obra, pero al mismo tiempo subyace el sentimiento de que las cosas pueden degenerar en tragedia (vean **Dark Angel #2**). Su estilo está muy bien cuidado y, así no sea del agrado de todos, es tan particular como el de Masamune Shirow o Satoshi Urushihara, de antemano se sabe a quién pertenece ese dibujo. No sólo los personajes, pero también los fondos están trabajados con precisión, creando la sensación de que verdaderamente los personajes se mueven en un mundo propio, gracias al uso de efectos por

computadora y el trabajo de sus asistentes.

Lamentablemente no son muchas las obras suyas que han sido llevadas al anime, sólo contamos las dos películas de **Silent Möbius** y los Ovas de **Compiler**, puesto que **Gunhead** es una película real y el manga sólo su adaptación, y **Nadeshico**, a pesar de ser original de Asamiya, cuenta con un diseño de personajes que no se parece al estilo de Asamiya.



TÍTULO	EXTENSIÓN	AÑO EN QUE SE EMPEZÓ
Shinseiki Vagrants	2 volúmenes (completo)	1988
Gunhead	1 volumen (completo)	1989
Silent Möbius	9 volúmenes	1990
Dark Angel	5 volúmenes	1990
Assembler OX	4 volúmenes (completo)	1993
Möbius Klein	1 volumen	1994
Steam Detectives	3 volúmenes	1994
Colors Side A	1 volumen (completo)	1996
Nadeshico	2 volúmenes	1997

Entre las obras de Asamiya tenemos:

Un dato curioso es que **Compiler**, **Silent Möbius** y **Nadeshico** se desarrollan en el mismo universo, así que no debe sorprender ver a algunos personajes aparecer en otras obras -por ejemplo **Compiler** en **Möbius Klein**.

Cabe mencionar que varios libros recogen toda una colección de ilustraciones

suyas, y del estudio Tron en general, de los cuales hay que resaltar el **Gaia** y el libro que recopila ilustraciones de **Dark Angel**. Su precio puede sobrepasar el promedio en estos productos, pero realmente se trata de un trabajo de calidad, muy recomendables.

A Kikuchi se le atribuyen el diseño de personajes de los siguientes animes, entre otros: **Shurato**, **Detonator Orgun**, **Sonic Soldier Borgman**, **Zeorymer** y las propias películas de **Silent Möbius**.

Anime LA AVENTURA CONTINUA Selection

Tenemos la satisfacción de ofrecer nuestra segunda publicación, que cuenta con un formato que hará de ésta publicación de lujo y de colección para cualquier Otaku o Fans del Manga y el Anime, no sólo por el contenido especializado sino por el tratamiento que se dará a cada tema.

Su salida está programada para el mes de Mayo la misma que contará con su respectiva presentación.

Club Manga Express

Agradecemos a todos los afiliados al Club Manga Express, el lugar y hora se les avisará oportunamente vía telefónica, la primera reunión será el Domingo 27 de Abril.

fichas SAINT SEIYA

Las fichas de Saint Seiya aparecieron en el #2, y una vez terminada las fichas se REGALARAN las Tapa y Contratapa.

Manga Express



Taller de Historieta

Curso Básico: 24 Horas

Anatomía Humana

Generalidades de la Historieta

Curso Intermedio: 24 Horas

Definición Artística (Manga, comic, etc.)

Argumento y Guiones

Requisitos:

2 fotos tamaño carnet

Llenar una ficha y ponerle todo el entusiasmo posible

Horarios: Lunes, Miércoles y Viernes (Tarde de 5 a 7pm)

y los Sábados de 3 a 7pm

Cierre de inscripción el Sábado 25 de Abril.

suscripciones Suscripciones

Club Manga Express: S/.42.00

Para el resto de lectores:

Local S/. 48.00 Provincias S/. 60.00

Este precio incluye la suscripción por 6 Números.

Para mayor Comodidad el depósito lo pueden realizar en:

EL BANCO CONTINENTAL A LA CUENTA 0163-32-0100010337 y enviar la boleta de depósito además de sus datos personales al Telefax: 4730216

Los precios Incluyen Envío

Nota: Las personas que deseen Números atrasados sin suscribirse, deben abonar el precio de la revista más un recargo por envío: Local S/. 9.00 Provincias: S/.10.00

Correo Electrónico: mexpress@Hotmail.com
Pag. Web: <http://www.geocities.com/tokyo/template/8617>



Mayores informes al Telefax: 4730216 / 9772652
Av. México 1337 - La Victoria - Telf. 9710924

MR. GARBAGE

AND THE PULGOZO BOY[®]

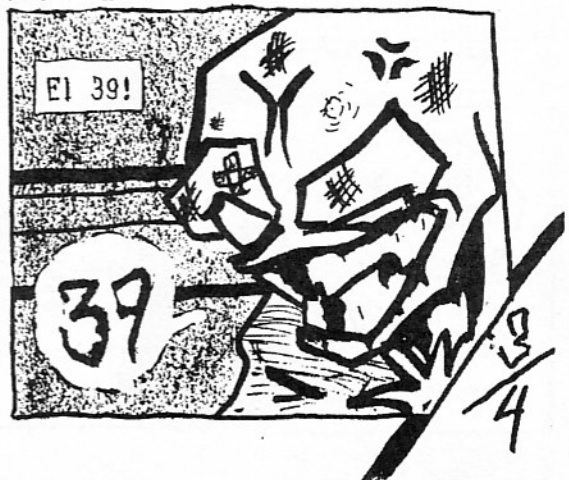
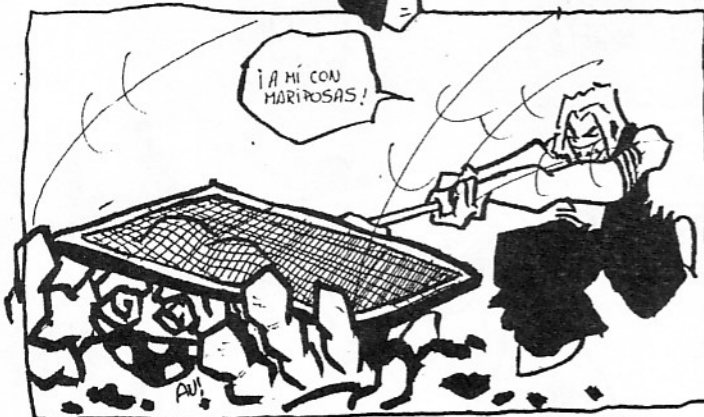
GUION Y DIBUJOS:
YURI LÓPEZ LAM.

COLABORACIÓN:
P4L

“UNA NOCHECITA MUY TRANQUILITA, “MR. GARBAGE” Y SU DISCIPULO “PULGOZO” SE ENCONTRABAN VIENDO LA ULTIMA VERSION DE “BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS” CUANDO DE REPENTE...”

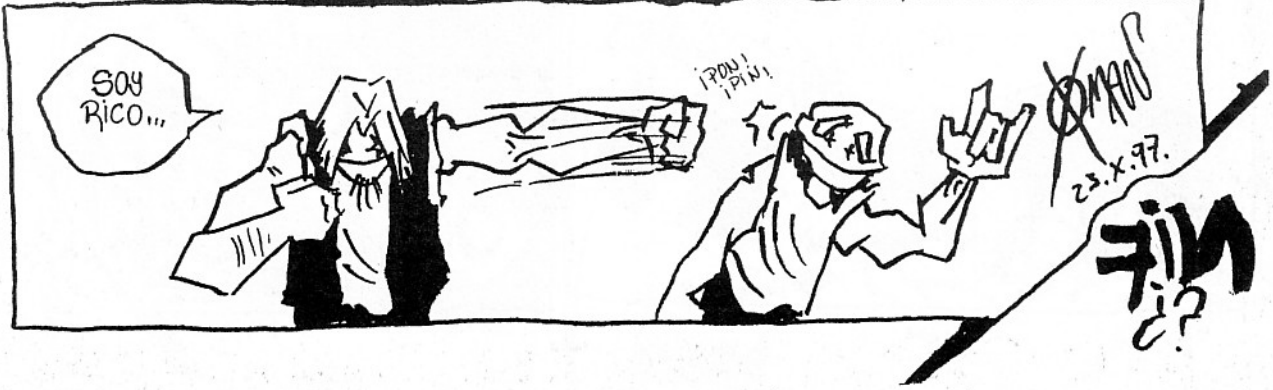
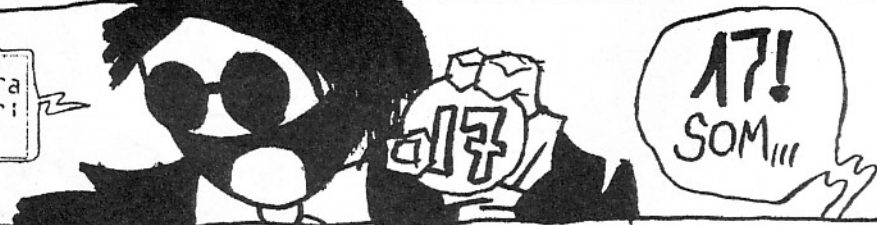








Y por último, para un feliz ganador: el # 17!!!!



BURN UP



Tras la aparición del primer juego de ovas llamado Burn Up y su posterior continuación llamada Burn Up W (Warriors), el éxito alcanzado se ve reflejado en la actualidad con la emisión de su propia serie de televisión llamada Burn Up X (Excess), ésta serie ha comenzado a emitirse desde enero del presente año con gran expectativa de parte del público japonés, ya que se puede apreciar una mejora en el diseño de personajes, los personajes de Burn up W se mantienen

Yu-Yu HAKUSHO

